

KEBERKESANAN PENGGUNAAN PAPAN PUTIH INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MALAYSIA DALAM KALANGAN MURID TAHUN 3

Khor Huan Chin & Noraini Mohamed Noh
Universiti Pendidikan Sultan Idris

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3. Kaedah kuantitatif digunakan untuk menjalani kajian ini. Kaedah kuantitatif yang berbentuk eksperimen kuasi bagi tujuan menilai keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3. Pemilihan subjek kajian dijalankan secara persampelan rawak melibatkan 40 orang murid tahun tiga yang mencapai keputusan markah antara 50% hingga 69% dalam mata pelajaran Bahasa Malaysia dalam peperiksaan akhir tahun 2015 di sebuah sekolah jenis kebangsaan Cina di daerah Pasir Gudang. Subjek kajian terdiri daripada 20 orang murid kumpulan eksperimen dan 20 orang murid kumpulan kawalan. Set ujian bertulis digunakan sebagai instrumen kajian. Data dianalisis menggunakan program Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 22.0. Hasil kajian menunjukkan bahawa penggunaan papan putih interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3 secara signifikan berbanding kaedah konvensional. Justeru, sekolah perlu mula lebih proaktif bagi memastikan setiap bilik darjah dilengkapi dengan papan putih interaktif dan seterusnya memastikan guru menggunakannya dalam pengajaran dan pembelajaran.

Kata kunci: Keberkesanan, Papan Putih Interaktif, Penguasaan Bahasa Malaysia

ABSTRACT

This study aims to assess the effectiveness of the use of the interactive whiteboard to enhance proficiency in Bahasa Malaysia among Year 3 pupils. The quantitative method used to undertake this study. Quantitative methods in the form of quasi experiment to assess the effectiveness of the use of the interactive whiteboard to enhance proficiency in Bahasa Malaysia among Year 3 pupils. Selection of study subjects randomly conducted involving 40 pupils who are reach a decision marks between 50% to 69% in Bahasa Malaysia in the final examination in 2015 in a Chinese school in area Pasir Gudang. The subjects consisted of 20 pupils in experimental group and 20 pupils in control group. Written test set is used as an instrument. Data were analysed using the Statistical Package for Social Science (SPSS) version 22.0. The results showed that the use of interactive whiteboards in the teaching and learning can enhance proficiency in Bahasa Malaysia among Year 3 pupils significantly compared to conventional methods. Thus, schools have started to be more proactive to ensure that every classroom is equipped with interactive whiteboards and ensure that teachers use it in teaching.

Keywords: *Effectiveness, Interactive Whiteboard, Proficiency in Bahasa Malaysia*

PENGENALAN

Di Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) berusaha untuk membina modal insan yang seimbang dari sudut intelek, emosi dan spritual. Kaedah pengajaran konvensional seperti “*chalk and talk*” kurang menarik minat murid dan perlunya kaedah yang lebih berkesan dan kreatif dengan kandungan pengajaran yang relevan dengan perkembangan semasa. Lantaran itu, guru perlu bersedia untuk menerima dan melakukan perubahan agar proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih seronok dan memenuhi keperluan murid. Kementerian Pendidikan Malaysia telah melancarkan inisiatif pembelajaran abad ke-21 secara rintis pada tahun 2014 dan meluaskan pelaksanaan ke seluruh negara mulai tahun 2015.

Di samping inisiatif yang telah dijalankan, penggunaan teknologi untuk membangunkan kualiti pendidikan di negara kita seharusnya tidak boleh diabaikan demi meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan peralatan canggih yang sesuai dengan pembelajaran abad ke-21 dan minat murid perlu diberi keutamaan. Kementerian Pendidikan telah membekalkan pelbagai jenis teknologi (perkakasan dan perisian) kepada sekolah-sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Antara teknologi utama yang dibekalkan kepada sekolah ialah komputer dan perantinya, Digital

Multimedia Systems, rancangan TV Pendidikan, dan perisian pendidikan (courseware). Dalam usaha untuk memastikan keberkesanan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran, Kementerian Pendidikan telah memberi latihan kepada guru-guru melalui latihan pra perkhidmatan dan latihan dalam perkhidmatan tentang bagaimana kaedah mengintegrasikan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Latihan juga diberikan bertujuan untuk mendedahkan guru-guru dengan pengetahuan dan kemahiran yang mencukupi agar guru-guru berupaya memilih dan menggunakan teknologi yang sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran di samping membantu guru-guru mengaplikasikan peralatan teknologi maklumat dan komunikasi (Surat Pekeliling Ikhtisas Bil.6/2003).

Negara kita juga mempunyai sekolah pelbagai aliran seperti Sekolah Kebangsaan dan Sekolah Jenis Kebangsaan. Bahasa pengantar di kedua-dua sekolah ini berbeza. Bahasa Cina menjadi bahasa pengantar di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) manakala Bahasa Melayu menjadi bahasa pengantar di Sekolah Kebangsaan. Bahasa Malaysia di sekolah jenis kebangsaan Cina (SJKC) merupakan mata pelajaran bahasa kedua yang diajar selepas Bahasa Cina. Peruntukan masa bagi mata pelajaran Bahasa Malaysia tahap 1 di SJKC ialah 300 minit seminggu iaitu kurang 60 minit seminggu berbanding sekolah kebangsaan (Surat Pekeliling Ikhtisas Bahagian II Tahun 2010). Guru mengajar menggunakan dwibahasa iaitu bahasa Cina dan bahasa Melayu dalam penyampaian isi pelajaran mata pelajaran Bahasa Malaysia. Hal ini menyebabkan peluang untuk murid tahap 1 SJKC bertutur dalam Bahasa Melayu adalah kurang. Kebanyakan pelajar yang masuk kelas peralihan ialah pelajar berbangsa Cina. Mereka yang memasuki kelas peralihan adalah disebabkan oleh penguasaan mata pelajaran Bahasa Malaysia yang rendah. Tambahan pula, Bahasa Melayu merupakan bahasa pengantar utama di sekolah menengah kebangsaan (SMK). Oleh itu, penguasaan Bahasa Melayu adalah penting kerana ianya merupakan medium komunikasi yang utama di SMK.

Oleh yang demikian, Semua SJKC di negara ini disaran melaksanakan lebih banyak aktiviti dan program untuk mempertingkatkan penguasaan bahasa Melayu dalam kalangan murid. Menurut Pemegang Amanah 1Malaysia, Tan Sri Lee Lam Thye, hal demikian adalah penting kerana penguasaan bahasa kebangsaan selain bahasa ibunda dapat memberi manfaat dan kebaikan kepada generasi muda pada masa akan datang. Oleh sebab itu, penguasaan yang baik terhadap bahasa Melayu dapat memudahkan mereka berkomunikasi ketika melanjutkan pelajaran ke sekolah menengah dan institusi pengajian tinggi (IPT).

Menyedari hakikat ini, pengajaran dan pembelajaran Bahasa Malaysia di SJKC perlulah ditingkatkan keberkesanannya. Tambahan pula, kerajaan telah memperkenalkan dasar MBMMBI untuk meningkatkan penguasaan Bahasa Malaysia. Pengajaran berbantuan teknologi dilihat sebagai satu kaedah yang dapat menarik minat dan mampu meningkatkan keberkesanan pengajaran guru. Hal ini dibuktikan melalui kajian yang telah mengkaji tentang keberkesanan penggunaan ICT dalam proses pembelajaran. Antara kajian yang telah dijalankan ialah kajian Ting Suh Ping (2009) yang mendapati penggunaan bahan bantu mengajar Power Point dan klip video berjaya membantu keempat-empat orang murid Tahun 3 Biru dalam meningkatkan minat dan pembelajaran Sains.

Selain itu juga, penggunaan peralatan ICT mampu menarik minat murid terutamanya dalam mata pelajaran yang sukar dan kurang diminati oleh murid. Walaubagaimanapun, penggunaan ICT sebagai alat bantu mengajar dilihat bersifat sehalu yang kurang memberi peluang kepada murid untuk terlibat sama menggunakan bahan bantu mengajar tersebut. Bagi mengatasi kekangan dan masalah ini, pengenalan papan putih interaktif yang membenarkan pengguna menggunakannya seperti penggunaan alatan skrin sentuh dilihat penyelesaian kepada permasalahan ini. Papan putih interaktif dapat memenuhi keperluan pelajar yang ingin belajar secara konstruktif. Justeru itu, kajian ini adalah bertujuan untuk mengkaji keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam pembelajaran Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3.

KAJIAN LITERATUR

Papan putih interaktif ialah papan pintar yang memiliki layar sensitif. Papan putih interaktif ialah sebuah peranti persembahan yang bersempua dengan sebuah komputer dan menggunakan sokongan projektor untuk memaparkan imej pada papan putih khas. Selain itu, papan putih interaktif adalah salah satu aplikasi teknologi layar sentuh (touchscreen). Pengguna boleh mengawal kedua-dua perisian daripada komputer dan dari papan putih. Di samping itu juga, ianya bukan sahaja digunakan untuk menjalankan sesuatu perisian dan sebagainya tetapi boleh digunakan untuk menulis seperti papan putih biasa. Papan putih interaktif yang direka untuk melibatkan murid dan menyampaikan persembahan yang unik. Ia bukan sahaja akan menjadikan suasana pengajaran dan pembelajaran lebih menyeronokkan, malah guru juga tidak lagi perlu berdiri di belakang mesin menggunakan persembahan.

Kajian yang telah dijalankan untuk menyiasat tentang penggunaan teknologi Smart Board dalam pengajaran

Matematik untuk meningkatkan pembelajaran pelajar dijalankan oleh Spears (2011). Hasil kajian beliau mengesahkan bahawa penggunaan teknologi di dalam bilik darjah boleh meningkatkan pembelajaran pelajar. Dapatan kajian ini disokong oleh kajian eksperimental tentang integrasi antara teknologi dan model pembangunan profesional, pencapaian pra algebra dan skor kecekapan guru menggunakan papan putih pintar bertujuan untuk mengkaji integrasi antara teknologi dengan Model Pembangunan Profesional dan memfokuskan penggunaan papan putih pintar untuk meningkatkan pencapaian pra algebra. Hasil kajian telah menunjukkan intervensi meningkatkan skor Matematik pelajar dan skor kecekapan guru menggunakan papan putih pintar antara ujian pra dan ujian pos (Minor et al.,2013).

Begitu juga dengan dapatan kajian Turan (2014) tentang penggunaan papan putih pintar dalam pengajaran Matematik: kesan penggunaan watak kartun kepada kejayaan murid. Kajian ini mendapati kejayaan murid dalam kumpulan eksperimen lebih tinggi berbanding kejayaan murid dalam kumpulan kawalan. Dapatan kajian ini juga selari dengan kajian yang dijalankan oleh Behzadi dan Manuchehri (2013). Tujuan kajian Behzadi dan Manuchehri (2013) adalah untuk mengkaji tahap kreativiti pelajar sekolah tinggi dalam persekitaran pembelajaran menggunakan papan pintar dan membandingkannya dengan persekitaran tradisional. Dapatan kajian telah menunjukkan penggunaan papan pintar akan memudahkan proses pembelajaran matematik.

Sementara itu, satu kajian yang dijalankan oleh Min dan Siegel (2011) membincangkan tentang pengaruh teknologi Smart Board terhadap penglibatan pelajar dalam aktiviti bilik darjah. Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa pengajaran yang berkesan tanpa teknologi boleh menggalakkan tahap penglibatan pelajar. Walaubagaimanapun, integrasi teknologi Smart Board boleh meningkatkan tingkah laku pelajar dalam menjalankan tugas. Di samping itu, pengajaran yang berkesan dengan teknologi Smart Board boleh mengekalkan tahap penglibatan pelajar sepanjang pengajaran dan pembelajaran.

Manakala kajian yang dijalankan oleh Aytac (2013), telah menyiasat tentang pandangan pelajar dan masalah yang mereka hadapi semasa penggunaan Interactive Whiteboard (IWB). Dua ratus dua orang pelajar sekolah rendah dan sekolah menengah di Ankara digunakan pada kajian ini. Dalam kajian ini, data kuantitatif dikumpul melalui IWB Survey Questions" (pandangan pelajar). Hasil kajian menunjukkan terdapat perbezaan yang jelas di antara sekolah rendah dan menengah tentang pandangan pelajar sekolah mengenai penggunaan IWB. Dalam kajian ini juga mendapati bahawa pelajar mempunyai sikap yang positif terhadap penggunaan IWB.

Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk mengkaji keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3.

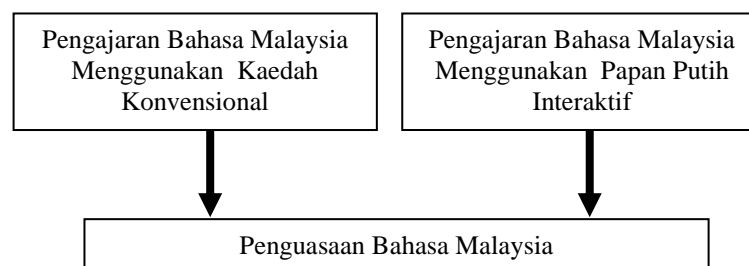
Persoalan Kajian

Persoalan yang perlu dijawab dalam kajian ini adalah

1. Adakah penggunaan papan putih interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran meningkatkan penguasaan Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3 berbanding kaedah konvensional.

Kerangka Konseptual

Kajian ini adalah untuk mengkaji keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam pembelajaran Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3. Rajah 1 menunjukkan kerangka konsep kajian yang dijalankan.



Rajah 1. Kerangka konsep kajian

Berdasarkan rajah 1, pengajaran menggunakan papan putih interaktif bermaksud kumpulan eksperimen diajarkan bersandarkan kepada pembelajaran aktif dengan menerapkan strategi pengajaran menggunakan papan putih interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Manakala pengajaran menggunakan kaedah konvensional bermaksud kumpulan kawalan pula didedahkan dengan penggunaan strategi pengajaran konvensional dalam pengajaran dan pembelajaran. Kedua-dua strategi pengajaran ini digunakan bagi menilai pencapaian penulisan bagi mata pelajaran Bahasa Malaysia bagi kedua-dua kumpulan.

METODOLOGI

Dalam menjalankan kajian ini, kaedah kuantitatif yang berbentuk eksperimental kuasi bagi tujuan menilai keberkesanan penggunaan papan putih interaktif dalam meningkatkan penguasaan Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3.

Sampel kajian terdiri daripada 40 orang murid tahun tiga berprestasi sederhana di sebuah sekolah jenis kebangsaan Cina (SJKC) di daerah Pasir Gudang. Subjek kajian ini dipilih berdasarkan keputusan peperiksaan akhir tahun 2015, iaitu murid yang mencapai keputusan markah antara 50% hingga 69% dalam mata pelajaran Bahasa Malaysia. 40 orang murid telah dipilih secara rawak sebagai sampel kajian. Sampel-sampel ini dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan.

Instrumen yang digunakan untuk menentukan pencapaian murid meliputi rancangan pengajaran harian, papan putih interaktif dan set ujian bertulis. Set ujian bertulis yang terdiri daripada ujian pra dan ujian pasca bagi dua kumpulan merupakan satu set soalan berbentuk penulisan. Dalam ujian penulisan ini meminta murid membina lima ayat berdasarkan gambar. Terdapat dua bahagian dalam satu set ujian penulisan.

Sampel yang dipilih secara rawak dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan. Dalam setiap kumpulan, seramai 20 sampel ditempatkan. Aktiviti pengajaran dan pembelajaran dijalankan selama 10 waktu. Sebelum aktiviti pengajaran dan pembelajaran dijalankan, pengkaji telah mengadakan ujian pra kepada semua sampel dalam kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan iaitu satu hari sebelum kelas dimulakan. Hasil ujian tersebut direkodkan. Selepas 10 waktu pengajaran dan pembelajaran dilakukan, sampel dalam kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan akan menduduki ujian pasca. Keputusan ujian pasca dibandingkan dengan keputusan ujian pra untuk melihat perbezaan markah yang diperolehi. Perbandingan ini digunakan untuk membuat analisis dapatan kajian.

Data yang diperolehi daripada kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan dianalisis menggunakan program Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 22.0. Dua jenis analisis yang digunakan untuk menganalisis data dalam kajian ini ialah ujian-*t* dan analisis kovarians (ANCOVA).

DAPATAN KAJIAN

Penggunaan papan putih interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran meningkatkan penguasaan Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3 berbanding kaedah konvensional.

Analisis kovarians, iaitu ANCOVA (Analysis Of Covariance Test) digunakan bagi mengawal perbezaan pencapaian murid dalam ujian pra. Berdasarkan jadual 1, didapati terdapat kesan pemboleh ubah bebas iaitu kumpulan yang signifikan terhadap variabel bersandar iaitu ujian F = 97.798, p = 0.000. Dapatan ini membuktikan bahawa dengan mengawal faktor pencapaian murid dalam ujian pra, penggunaan papan putih interaktif dalam pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian murid dalam ujian pasca.

Jadual 1. Analisis ANCOVA pencapaian penulisan dalam ujian pra dan ujian pasca antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen

<i>Source</i>	<i>Type III Sum Of Square</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Corrected Model	446.495 ^a	2	223.247	153.234	.000
Intercept	23.273	1	23.273	15.974	.000
Ujian pra	316.895	1	316.895	217.512	.000
Kumpulan	142.483	1	142.483	97.798	.000
Error	53.905	37	1.457		
Total	12472.000	40			
Corrected Total	500.400	39			

R Squared = .892 (Adjusted R Squared = .886)

Jadual 2 menunjukkan bahawa pencapaian kumpulan eksperimen iaitu murid yang mengikuti pengajaran menggunakan papan putih interaktif (min = 19.10) didapati lebih baik berbanding pencapaian kumpulan kawalan, iaitu murid yang tidak dirawat menggunakan papan putih interaktif (min = 15.50). Berdasarkan ujian ANCOVA tersebut, jelas membuktikan penggunaan papan putih interaktif dapat meningkatkan pencapaian penulisan murid.

Jadual 2. Min dan sisihan piawai penulisan kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen dalam ujian pasca

Kumpulan	N	Min	Sisihan Piawai
Kawalan	20	15.50	2.482
Eksperimen	20	19.10	3.655

Kajian ini juga meneliti sama ada terdapat perbezaan penguasaan penulisan Bahasa Malaysia menggunakan papan putih interaktif. Min pencapaian sampel dinyatakan seperti dalam jadual 3. Jadual 3 menunjukkan min bagi ujian pra ialah 15.25 dengan sisihan piawai 3.447. Manakala min bagi pasca ujian ialah 19.10 dengan sisihan piawai 3.655.

Jadual 3. Min pencapaian bagi penguasaan penulisan Bahasa Malaysia dalam ujian pra dan ujian pasca kumpulan eksperimen

Ujian	N	Min	Sisihan Piawai
Ujian Pra	20	15.25	3.447
Ujian Pasca	20	19.10	3.655

Dapatan kajian mendapati min pencapaian dalam ujian pasca lebih tinggi daripada min ujian pra. Perbezaan bagi kedua-dua ujian ini adalah -3.850. Perbezaan ini membuktikan bahawa berlakunya peningkatan pencapaian dalam penguasaan penulisan Bahasa Malaysia murid selepas penggunaan papan putih interaktif.

Bahasa Malaysia adalah bahasa kedua di SJKC. Sebagai bahasa kedua, murid agak sukar dan tidak berminat terhadap proses pembelajaran sekiranya tidak dapat menarik minat mereka. Justeru itu, perlunya alat bantu mengajar yang dapat memudahkan pemahaman dan mampu menarik minat mereka mempelajari Bahasa Malaysia. Teknologi yang diaplikasikan amat dititikberatkan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia dalam usaha untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran guru agar ianya seiring dengan pembelajaran pada era kini. Dapatan kajian ini menunjukkan prestasi sampel daripada kumpulan eksperimen lebih tinggi dan signifikan berbanding prestasi sampel daripada kumpulan kawalan. Penggunaan papan putih interaktif sebagai alat bantu mengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan penulisan Bahasa Malaysia dalam kalangan murid tahun 3. Dapatan kajian ini juga selari dengan pendapat Turan (2014) dan Spears (2011) yang menyatakan bahawa penggunaan teknologi Smart Board dapat meningkatkan pencapaian dan pembelajaran murid.

RUMUSAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian ini mendapati bahawa penggunaan papan putih interaktif dapat meningkatkan penguasaan penulisan Bahasa Malaysia. Penggunaan teknologi ini dilihat mampu menggalakkan proses pembelajaran dua hala di antara murid dan guru. Papan putih interaktif akan menggerakkan setiap deria murid untuk terlibat sama dalam proses pembelajaran. Deria penglihatan, pendengaran, sentuhan dan minda seseorang murid itu akan tertumpu dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Justeru itu, murid lebih cenderung untuk memberi tindak balas dan seterusnya menjawab soalan di papan putih interaktif secara sukarela. Tambahan pula, keinginan murid untuk menjawab soalan adalah lebih tinggi kerana mereka berminat untuk mencuba teknologi papan putih interaktif. Penglibatan murid dalam proses pembelajaran akan menjadi semakin aktif. Pendekatan pembelajaran aktif, dilihat mempunyai banyak kelebihan yang dapat dicapai. Antaranya ialah, menarik tumpuan murid, membina ingatan jangka panjang, pembelajaran lebih pantas dan peningkatan motivasi belajar.

Papan putih yang bersifat interaktif menjadikan pembelajaran sesuatu yang menghiburkan dan tidak membosankan. Penerapan nilai hiburan yang tidak berlebihan dalam pendidikan sebenarnya akan memberi kesan yang baik terhadap proses pengajaran dan pembelajaran asalkan ianya tidak mengganggu pembelajaran.

(Jamalludin, Baharudin & Zaidatun, 2001). Murid juga akan berasa gembira dan lebih cenderung untuk hadir ke kelas.

Beberapa kajian lepas juga menunjukkan keberkesanan teknologi pendidikan melalui penggunaan papan putih pintar atau papan putih interaktif dari sudut peningkatan pencapaian murid. Penggunaan teknologi pendidikan yang berkesan dapat merangsang persekitaran pembelajaran yang positif dan dapat menarik minat murid. Papan putih interaktif merupakan salah satu teknologi pendidikan yang boleh digunakan bagi menjana persekitaran pembelajaran yang berkesan.

Dapatan kajian ini juga menunjukkan bahawa peningkatan pencapaian murid kumpulan eksperimen lebih tinggi berbanding murid kumpulan kawalan dengan menggunakan papan putih interaktif. Pengajaran yang menggunakan papan putih interaktif terbukti memberikan kesan yang positif terhadap pencapaian murid. Selain itu, penggunaan papan putih interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran bukan sahaja dapat meningkatkan kemahiran menulis murid, malah dapat membuatkan suasana pengajaran dan pembelajaran lebih menyeronokkan. Kajian Nejem dan Muhanna (2014) dan Oigara dan Wallace (2012) telah menunjukkan guru bersikap positif dalam penggunaan papan putih pintar.

Selain itu, penggunaan papan putih interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran juga berperanan untuk mengubah pendekatan pengajaran. Teknologi ini dapat menukar pendekatan pengajaran konvensional. Papan putih interaktif bukan sahaja menggalakkan pembelajaran aktif, malahan juga dapat memberikan manfaat kepada para guru. Ianya turut menjadikan sesi pengajaran mereka lebih sistematik dan teratur. Para pendidik perlu proaktif dan sentiasa peka terhadap perkembangan teknologi dan keperluan murid. Bagi pendidik yang kurang berkemahiran menguasai teknologi, mereka boleh menghadiri kursus untuk mempelajari penggunaan papan putih interaktif itu sebelum diaplikasi di dalam kelas. MStar (2011) Termit Kaur menyatakan bahawa sekolah yang telah menguji papan putih interaktif memberi reaksi yang positif kerana ia sesuai digunakan di peringkat pra sekolah hingga sekolah menengah. Antara manfaat penggunaan papan putih interaktif itu ialah kandungannya boleh diubahsuai, penambahbaikan dalam penyediaan kandungan seperti menerusi animasi dan pembelajaran menerusi tayangan video (MStar 2011).

Di samping itu, penggunaan papan putih interaktif juga dapat memudahkan proses pengajaran guru kerana guru tidak perlu bergerak antara komputer dan papan putih. Guru juga mempunyai kebebasan untuk mengawal penggunaan papan putih interaktif. Kawalan kelas juga akan menjadi lebih baik. Tambahan pula, papan putih interaktif juga mesra pengguna kerana hanya disambung kepada komputer dan program komputer akan dipindahkan ke papan interaktif itu menggunakan projektor. Dengan adanya teknologi pendidikan seperti papan putih interaktif, pelaksanaan pengajaran berpandukan kurikulum yang telah ditetapkan menjadi lebih berkesan, mudah dan seterusnya memberikan impak positif kepada pembelajaran murid dan seterusnya sistem pendidikan.

Ini membuktikan bahawa papan putih interaktif merupakan alat bantu mengajar yang dapat meningkatkan prestasi penulisan Bahasa Malaysia murid. Papan putih interaktif sudah popular di negara Amerika dan juga beberapa negara Eropah sebagai alat bantu mengajar yang bersifat interaktif.

Dalam usaha meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran adalah diperlukan teknologi pelajaran bagi guru dan teknologi pembelajaran bagi pelajar (Abd. Rahman Daud, 2006). Alat bantu mengajar yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah memainkan peranan yang penting untuk menjadikan suasana pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih menarik. Penggunaan papan putih interaktif merupakan salah satu alat bantu mengajar yang berupaya untuk meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran, meningkatkan penglibatan murid secara aktif dalam kelas dan menjadikan pembelajaran sesuatu yang menyeronokkan. Murid menjadi lebih aktif dalam mengikuti pengajaran. Hal ini merupakan petanda positif terhadap pencapaian pembelajaran mereka.

Walau bagaimanapun, kos untuk menyediakan kemudahan papan putih interaktif amat tinggi dan tidak semua sekolah mampu memilikinya. Namun begitu, bagi sekolah-sekolah yang berkemampuan, papan putih interaktif boleh dijadikan sebagai pilihan utama sebagai alat bantu mengajar dalam membantu guru meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran mereka. Papan putih interaktif amat berbaloi jika dimanfaatkan dengan sebaik mungkin.

PENUTUP

Sebagai kesimpulannya, penggunaan papan putih interaktif dilihat bukan sahaja dapat meningkatkan penguasaan Bahasa Malaysia murid malahan juga mampu menarik minat murid kerana terdapat pelbagai elemen seperti animasi, audio, visual, boleh disentuh dan bersifat interaktif. Bagi murid, papan putih interaktif seolah-olah

komputer tablet yang hadir di dalam pembelajaran mereka. Mereka dapat menyentuh skrin papan putih dan tertarik dengannya. Murid juga terlibat secara aktif dalam pengajaran yang berbantuan papan putih interaktif. Bagi guru pula, penggunaan papan putih interaktif memudahkan kerja mereka dalam usaha menghasilkan bahan bantu mengajar dan turut membantu guru sewaktu proses pengajaran. Pasti alat bantu mengajar ini membantu guru menerangkan sesuatu isi pelajaran dengan lebih berkesan dan menarik.

RUJUKAN

- Abd. Rahman Daud (2006). *Teknologi Pendidikan, Konsep, Peranan dan Perkembangan*. Selangor: Sutera Publication.
- Abdul, K. (2014). Difficulties Facing Teachers in Using Interactive Whiteboards in Their Classes. *American International Journal of Social Science*, 3(2), 136–158.
- Alghamdi, A., & Higgins, P. S. (2015). Investigating how teachers in primary schools in Saudi Arabia were trained to use interactive whiteboards and what their training. *30(30)*, 1–10.
- Aytaç, T. (2013). Interactive Whiteboard factor in Education: Students' points of view and their problems. *Educational Research and Reviews*, 8(20), 1907–1915. doi:<http://dx.doi.org/10.5897/ERR2013.1595>
- Behzadi, M.-H., & Manuchehri, M. (2013). Examining Creativity of Students through Smart Board in Learning Mathematics. *Mathematics Education Trends and Research*, 2013, 1–7. doi:10.5899/2013/metr-00008
- Chua Yan Piaw. (2011). *Kaedah dan Statistik Penyelidikan Buku 1, Kaedah Penyelidikan (Edisi ketiga)*. Kuala Lumpur: Mc Graw Hill.
- Fauzi Hussin, Jamal Ali & Mohd Saifoul Zamzuri Noor. (2014). *Kaedah penyelidikan & Analisis Data SPSS*. Kedah: UUM Press.
- Jamalludin Harun, Baharuddin Aris dan Zaidatun Tasir. (2001). *Pembangunan Perisian Multimedia: Satu Pendekatan Sistematis*. Kuala Lumpur: Venton Publishing.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2011). Kp(bpsh-spdk), 8–10.
- Ladislav, J. (n.d.). The use of SMART Boards for Smarter Teaching and Smarter Learning.
- Mel Silberman. (2009). *Pembelajaran Aktif: 101 Strategi Untuk Mengajar Apa Jua Subjek*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Negara Malaysia.
- Min, K., & Siegel, C. (2011). Integration of SMART board technology and effective teaching. *7*, 38–47.
- Minor, M., Losike-Sedimo, N., Reglin, G., & Royster, O. (2013). Teacher technology integration professional development model (SMART board), pre-Algebra achievement, and smart board proficiency scores. *SAGE Open*, 3, 1–10. doi:10.1177/2158244013486994
- MStar (2011). *USM Perkenal Papan Putih Interaktif Tingkatkan Kaedah Pengajaran*. Dimuat turun pada Januari 25, 2016, daripada <http://www.mstar.com.my/lain-lain/kampus/2011/04/07/usm-perkenal-papan-putih-interaktif-tingkatkan-kaedah-pengajaran/>
- Nejem, K. M., & Muhanna, W. (2014). The Effect of Using Smart Board on Mathematics Achievement and Retention of Seventh Grade Students. *International Journal of Education*, 6(4), 107. doi:10.5296/ije.v6i4.6753
- Oigara, J. N., & Wallace, N. (2012). Modeling , Training , and Mentoring Teacher Candidates to Use SMART Board Technology, 9.
- Riska, P. (2010). The impact of smart board technology on growth in mathematics achievement of gifted learners. *Technology*, 126.
- Spears, A. Y. (2011). Investigating SMARTBoard Technology for Mathematics Education to Improve the Learning of Digital Native Students by Amy Yvonne Spears A Dissertation submitted to the Education Faculty of Lindenwood University in partial fulfillment of the requirements for.
- Ting, S.P. (2009). Meningkatkan Minat dan Pembelajaran Sains Murid Tahun Tiga Melalui Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Berasaskan ICT. *Koleksi Artikel Penyelidikan Tindakan PISMP SN*, 116-131.
- Turan, B. (2014). Smart Board in Mathematics Education, the Use of Cartoon Characters Impact on Student Success. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 809–815. doi:10.1016/j.sbspro.2014.07.481
- Utusan Melayu Online (2014, October 14). *Murid SJKC Perlu Kuasai Bahasa Melayu*. Dimuat turun pada Disember 28, 2015, daripada http://www1.utusan.com.my/utusan/Dalam_Negeri/20141014/dn_07/Murid-SJKC-perlu-kuasai-bahasa-Melayu#ixzz3Zc0GOVjf
- Widener, J., Instructor, S., & Academy, C. (n.d.). A SMARTer Way to teach Foreign Language : The SMART Board™ Interactive Whiteboard as a Language Learning Tool.